LE TATOU

N° 5 JUIN 1986

SOMMAIRE

MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE

INFOGRAMES/COBRASOFT un mélange détonnant pour un logiciel exceptionnel



GAGNEZ UNE CROISIERE

Ce que la presse en a dit

"Attention, chef d'oeuvre..."
SOFT ET MICRO

"Le joueur va pouvoir s'éclater...une présentation graphique en béton."
HEBDOGICIEL

" Un nouveau jeu génial...on croit rêver...il ne faut pas manquer MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE."
JEUX ET STRATEGIE

"MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE bien plus qu'un logiciel..."
MICRO SYSTEMES

"Toujours plus fort...un dossier d'enquête génialement réalisé...c'est grisant...une intrigue ficelée de main de maître..."
TILT

1938 : La crise politique s'aggrave en Europe tandis que sur le Bourgogne, fastueux transatlantique, les passagers, insouciants, se divertissent. Stars, aviateurs, artistes, savants...tous ne sont là semble-t-il que dans le but de passer une croisière somme toute banale.Et pourtant En quelques heures le climat de légèreté va céder la place à une sourde angoisse.Tout débute avec l'assassinat d'un aviateur américain. La disparition de trois autres passagers, les heures suivantes, ne fera qu'aggraver la situation.

Ce drame va vous projeter dans la plus formidable histoire d'espionnage qui aura des répercussions sur l'issue même de la seconde guerre mondiale, 5 années plus tard.

Avec ce logiciel, le concept d'aventure reçoit le fouet du grand large. Une nouvelle dimension. La présentation même du logiciel est originale : un dossier toilé vert contenant toute forme d'indices (douilles, cordelettes, microfilms, enveloppe ultra secrète, cartouches d'encre, bouton, fac similés, lettres, extraits de journaux d'époques...et même une missive à l'encre sympathique que vous devrez déchiffrer, sans compter bien d'autres pièces que vous découvrirez...)

Votre but ? Il est clair : découvrir qui a fait le coup, pourquoi et démanteler le réseau d'espionnage.Pour arriver à vos fins, les moyens traditionnels d'enquête sont à votre disposition : interrogatoire, fouilles, méthode et raisonnement. 40 suspects à interroger, autant d'indices, des salles multiples à visiter...votre tâche ne sera pas simple mais votre honneur est en jeu.Si vous réussissez vous aurez non seulement l' honneur sauf mais en plus une croisière à la clef. En effet INFOGRAMES/ COBRASOFT organisent un CONCOURS ouvert à tous et sans obligation d'achat. Pour y participer, il suffit de répondre au questionnaire inclu dans le jeu ou disponible sur simple demande à INFOGRAMES
79 rue H. Kahn 69100 Villeurbanne.

Espionnage, enquête sur fond de secrets brûlants, tous les ingrédients sont présents pour faire de ce logiciel un "must" pour les amoureux d'Aventure.

(Disponible sur cassette et QDD TO7/70, MO5, et disquette TO9, MSX, AMSTRAD)



Tous les indices...

EDITO

CHAUD LE TATOU !

Il attendait un printemps calme et sans surprise. Après le tourbillon de l'hiver, le TATOU pensait souffler un peu, préparer son plan de vacances. Peine perdue, les nouvelles idées ont écloses comme les bourgeons des cerisiers et l'activité de l'équipe d'INFOGRAMMES a encore passé une vitesse.
Jusqu'où iront-ils ? Il paraît que l'ETE sera CHAUD !

LES QDD THOMSON ? CLED ET LEP N'ONT QU'A BIEN SE TENIR

QDD est l'abréviation de lecteur enregistreur Quick Disk Drive de Thomson. Le QDD fait le pont entre le LEP (magnéto cassette) et le CLED (unité de disquette de 5, 25 pouces). Il utilise une disquette au format de 2, 8 pouces munie d'une enveloppe rigide.

Support lu de manière séquentielle (les informations sont lues successivement) il sauvegarde pourtant les programmes ou les données (regroupées sous forme de fichiers) plus rapidement que le LEP, et bien que sa vitesse soit un peu inférieure à celle du CLED, il faut signaler qu'il est nettement moins onéreux : à peu près moitié prix (1450 F environ).

Sa capacité de stockage est de 50 K (celle d'une disquette est de 80 K) et pour donner un exemple de sa rapidité il lui faut 8" pour charger une face entière de mémoire. Cette rapidité lui permet d'avoir accès directement aux fichiers et à un catalogue ce qui n'est guère possible avec un LEP.

Le QDD existe sous deux formes : TO7/70 et MO5. Sur le MO5 le QDD est compris dans le groupe d'extension, de plus l'alimentation MO5 est intégré. Il n'est plus nécessaire d'avoir un transformateur.
Alors, compétitif niveau prix, vitesse et maniabilité, il semble que le QDD ait un bel avenir devant lui.

Si nouvelle technique il y a, INFOGRAMES est forcément au rendez vous. Gagné ! Plusieurs produits INFOGRAMES sont déjà édités sur QDD : LAS VEGAS, KARATE, LES DIEUX DU STADE, MICROSCILLO, SORTILEGES et très prochainement les derniers nés VAMPIRE et MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE.



INFOGRAMES SUPPORTER THOMSON

Toujours à la pointe, INFOGRAMES a sorti ses derniers logiciels sur disquette TO9, plus rapide et pratique tant pour les programmeurs que pour les utilisateurs, de plus une grande partie de ses produits, en l'occurrence ses fers de lance, sortent sur QDD.

LE TO9 ? UNE MACHINE QUI A DEJA DE NOMBREUX LOGICIELS

Vous en doutiez ? INFOGRAMES a su s'adapter une des premières aux exigences d'un nouveau marché, en l'occurence le TO9. D'ores et déjà, INFOGRAMES a édité plusieurs logiciels sur cette machine et non des moindres : ses plus gros succès. Je citerai : MANDRAGORE, OMEGA PLANETE INVISIBLE, SORTILEGES, LA GESTE D'ARTILLAC, LES DIEUX DU STADE I ET II, KARATE, LAS VEGAS, L'AFFAIRE VERA CRUZ sans oublier les logiciels professionnels ASSDESASS et BLOC NOTES.

Que vous soyez passionné de sports, de simulation, d'aventures ou tout simplement programmeur, vous aurez certainement rendez-vous avec l'un de ces 9 logiciels.

Premier rendez-vous : le sport

On peut aimer le sport et ne pas ou peu le pratiquer pour cause de flemme aigüe. Pour tous ces sportifs en chambre le défi face à l'ordinateur n'est pas toujours facile à relever.

KARATE

15 positions de combat, 4 niveaux de jeu. Une très belle simulation ou vous affrontez, à votre choix, l'ordinateur ou un ami. Ajoutez un zeste de "crie qui tue" et vous serez tout à fait dans l'ambiance. Un réalisme hors pair ! (TO7 + 16K, MO5, TO7/70, TO9)

LES DIEUX DU STADE I :

Un petit saut dans le futur vous emmène à Paris en 1992 pour les Jeux Olympiques 4 épreuves : 100m, 400m, saut en longueur, saut en hauteur. Vous pouvez jouer seul ou à deux. Votre but est simple : vaincre ! (TO7 + 16K, TO7/70, MO5, TO9)

LES DIEUX DU STADE II :

Les Jeux Olympiques ne faisaient que commencer, vous ne vous en tirerez pas comme ça. 4 autres épreuves pour vous éprouver : 110m haies, lancer de marteau, lancer de javelot, haltérophilie. A signaler les graphismes en 3D superbes, le réalisme est surprenant (cf article sur Dieux du Stade II) (TO9)

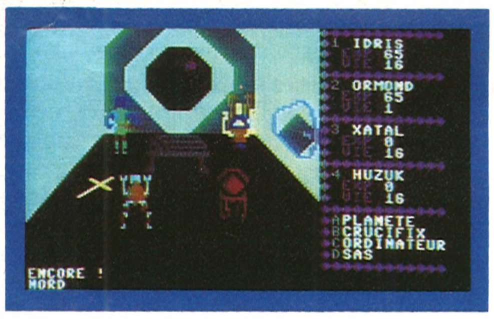
Deuxième rendez-vous : l'aventure

Les mystères, les énigmes, les dangers ... on rêve tous un jour ou l'autre de les rencontrer au coin d'une rue pour briser la monotonie. Souvent, il suffit pourtant d'un micro pour entrer dans cette 3ème dimension qu'est L'AVENTURE.

L'HERITAGE : *PANIQUE A LAS VEGAS*

L'héritage est une aventure rocambolesque qui vous emmènera jusqu'à LAS VEGAS. Qu'est-ce-qui vous fait courir ? L'argent bien sûr !. Un jeu d'aventure aux rebondissements multiples qui n'a rien a envié aux BD. Les graphismes sont surprenants, les personnages sont animés. Un vrai régal pour les yeux. (TO7/70, MO5, TO9, MSX, AMSTRAD)

OMEGA PLANETE INVISIBLE



Quand la réalité dépasse la fiction. Ce logiciel vous emmène dans l'espace et le futur combattre Naxorg et ses forces armées qui ont pris possession de votre galaxie. Sept mondes à explorer pour situer la Planète maudite. Le destin de votre équipe est entre vos mains ! Une superbe réalisation, des graphismes intersidéraux qui vous raviront avec en plus un livret de 60 pages vous contant l'histoire d'Omega. A connaitre. (TO7/70, MO5, TO9, C64, AMSTRAD, MSX)

MANDRAGORE

Couronné le meilleur jeu de rôle par le Ministère de la Culture, ce logiciel vous emmène au Moyen Age dans le pays de Mandragore. Une réalisation superbe complétée par un livre et une carte qui vous seront bien utiles pour arriver au bout de l'aventure. MANDRAGORE est LA référence du Jeu de Role. (TO7/7O, MO5, TO9, C64/128, AMSTRAD, MSX, APPLE 2e/2c, CPC 464/664/6128)

LA GESTE D'ARTILLAC

Aventure extraordinnaire où la magie côtoie le bon sens. Ni la force brutale, ni les puissances occultes ne peuvent déjouer toutes les ruses du scénario. D'une richesse de scénario inégalée (200ko) ce logiciel se distingue par ses illustrations, un livret de 64p vous aide dans la découverte des énigmes. Une exception dans le monde de la micro. (TO7/70, MO5, TO9, AMSTRAD, MSX, C64, CPC464/664/6128, APPLE IIe/IIc)

SORTILEGES

Découlant de la dualité action/réflexion, ce logiciel vous entraîne dans le monde de la magie. Votre but : récupérer un talisman dans un labyrinthe maudit où monstres et sorts s'acharnent à rendre votre mission impossible. Logiciel aux graphismes magnifiques, il vaut bien la peine de tenter le sort ! (TO7/70, MO5, TO9)

L'AFFAIRE VERA CRUZ



Meurtre ou suicide ? Chargé de l'enquête sur la mort d'une jeune femme, vous devez répondre à cette question. Vous serez stupéfait par le réalisme de l'action et la qualité des graphismes. L'AFFAIRE VERA CRUZ ? La série noire du micro ! (AMSTRAD, TO9, TO7/70, MO5)

Troisième rendez-vous : les semi-professionnels. Sur le TO9 il n'y a pas que des jeux, il y aussi des logiciels qui vous permettront de créer des jeux en faisant des programmes ou qui vous aideront dans votre vie courante.

ASSDESASS

Gérant initialement sur MO5 et TO7/70 10ko, ASSDESASS a conquis ses lettres de noblesse sur TO9 ou il gère 128 ko. Assembleur pratique et rapide, ce logiciel est adressé aux personnes connaissant un minimum le langage assembleur.

BLOC NOTES

Il classe, trie, retrouve toutes les informations que vous lui avez fait avaler. Il organnise votre travail en retrouvant tous ces papiers qu'on ne retrouve jamais. Un séduisant gestionnaire de connaissances

THEME ASTRAL

Utilitaire très pratique pour ceux qui veulent faire le thème astral complet et rapide de leurs amis ou "clients". Bien entendu vous pouvez le sortir sur imprimante. Alors Pythie dis moi qui je suis ?

VAMPIRE

QUEL EST LE CYCLE DE VIE D'UN VAMPIRE ?

***Un soir, après un film sur le cycle de vie des animaux, mon neveu, un garçon curieux de nature, me posa cette question qui me laissa pantois : "Quel est le cycle de vie d'un vampire ?"* ● ● ●**

● ● ● Bien en mal de lui donner une réponse satisfaisante, je me suis plongé dans des dossiers, des livres, des traités de sorcellerie, mais rien n'y a fait. En désespoir de cause je décidai de classer cette histoire dans un coin de mon cerveau quand le sort en décida autrement.

Un coup de téléphone m'apprit qu'un VAMPIRE était en gestation au 79 rue H. Kahn chez INFOGRAMES et qu'il ne tenait qu'à moi d'assister à la naissance. Le ton ironique de mon correspondant laissait sous entendre que je n'aurai pas le courage d'y assister. Mais mon orgueil piqué au vif, je décidai qu'il n'en serait rien. Dans ma tête des pensées se succèdaient sans discontinuer. Vampires, synonymes de chauves souris qui la nuit venue se transforment en êtres mi hommes, mi bêtes pour assouvir leur soif de sang. J'en avais froid dans le dos. Mais mon devoir de journaliste l'emporta, je me devais de faire connaître au public cette information. Non sans m'être muni des éléments indispensables de survie !. Une gousse d'ail dans ma poche, une croix autour du cou, une autre dans ma veste (on ne prend jamais assez de précautions) et en guise de canne pour soutenir mon pas défaillant, un épieu coupé dans un chêne centenaire, le bout en acier (fondu une nuit de pleine lune). J'étais fin prêt pour assister à la naissance d'un VAMPIRE.

..."Et si on vampirisait ?"

La question a fusé dans le bureau de Christophe, Directeur Technique. Autour d'une table la discussion est animée. Alain et Philippe expliquent. Les yeux brillent, les idées s'enchaînent. Excités, tout le monde y met du sien. Quelques heures plus tard la trame du scénario est au point, reste les bidouillages. Vampire est lancé.

C'est parti au deuxième...

Trois programmeurs, Alain, Philippe et Eric prennent le mors aux dents. Le but, la concrétisation du projet. Bidouillages, éclats de rire, tension, tout y est. Le bureau 406 est en ébullition. Quand la passion s'en mêle, les barrières tombent et à dire vrai VAMPIRE avance à pas de géants.



Il ne faut pas avoir froid aux yeux...

"Dessine nous des monstres, des vampires..." Aucune panique dans les yeux de Dominique, la graphiste, pour qui ce genre de demande est courante. Déjà son stylo optique s'active. Peu à peu monstres, hommes...prennent vie sous mes yeux émerveillés grâce au concours du logiciel ANIMATIX (lui aussi une création d'INFOGRAMES). Mon soulagement est extrême quand je vois que Dominique n'oublie pas de créer les outils indispensables aux histoires de Vampires. Epieux, croix, ail, ils sont tous au rendez-vous.



Multiplication des vampires...



En milieu adéquat, les vampires se "dupliquent" très vite. Pour éviter tout débordement intempestif, l'équipe du stock a la dangereuse tâche de les rassembler. Difficile car les vampires conditionnés n'attendent qu'une chose : quitter leur "pays" natal pour envahir la France entière. Leur appétit est insatiable.

GLENAT/CREABILIS ET LA JAQUETTE FUT...

Stimuler l'envie des acheteurs, tel est le but que doit jouer une jaquette : être attractive. Il faut un dessin suggestif. "Que diriez vous d'un vampire vert ?" A partir d'un rough la jaquette prend vie sous mes yeux. L'équipe rit de mon air ébahi, c'est qu'ils sont rodés, eux !.



vampirisation des points de vente...

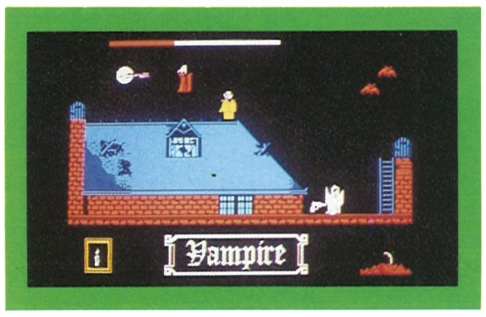
L'équipe des commerciaux de CADRE, société de distribution, se partage la France. Les téléphones sonnent, les messages fusent, l'ambiance est survoltée. Les vampires sont prêts pour de longs voyages : qui vers le Limousin, qui vers la Bretagne....L'invasion commence.





Précaution d'emploi...

Tout ou presque est prêt pour la présentation du nouveau bébé d'INFOGRAMES mais il reste quand même à avertir l'utilisateur du mode d'emploi du logiciel. Véronique se charge de la notice sans pour autant dévoiler les trucs du jeu. La manipulation d'un vampire peut être dangereuse mais où serait alors le "frisson" !



Vous avertir

Publicité, rédactionnel pour la presse, bandes d'essai...Tous les moyens sont bons au service presse pour vous avertir de la sortie de ce fantastique logiciel. Les vampires ont atteint leur but. Une fois sur votre micro vous avez tout à redouter d'eux. Ils sont diaboliques !

Vous avez désormais tous les ingrédients en main pour passer une nuit fort agitée.

Un logiciel passionnant arcade/aventure qui vous fera dresser les cheveux sur la tête. Vous avez de minuit au lever du jour pour porter aide à la jeune fille. Votre nuit sera courte et dangereuse. Le grand frisson garanti. (Sortie prévue fin mai sur TO9, MO5, TO7/70).

DISTRIBUTION

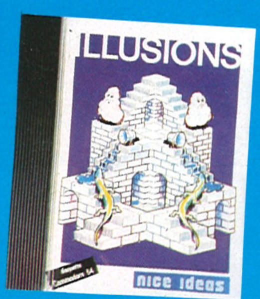


PORTRAIT D'UN COMMERCIAL



22 ans, titulaire d'un BEP administratif, Bernard travaille depuis 11 mois pour INFOGRAMES-CADRE en tant que commercial. 16 est son chiffre clef puisque c'est le nombre de département qu'il couvre : l'Ouest de la France (départements 16, 17, 29, 35, 37, 41, 44, 49, 50, 53, 56, 72, 79, 85, 86). Téléphones et déplacements sont les maîtres mots chez lui. Une vaste étendue du territoire français est entre ses mains. Lourde responsabilité pour un jeune homme de 22 ans. Mais il la mène à bien !.







INFOGRAMES-CADRE DISTRIBUE LES MEILLEURS EDITEURS

EPYX, ARIOLASOFT, NICE IDEAS, HACHETTE INFORMATIQUE tels sont les noms prestigieux que la société INFOGRAMES-CADRE va distribuer en exclusivité sur le marché francais.

Après plusieurs voyages France Etats-Unis, Etats- Unis France, les grandes maisons d'édition américaines ont finalement sélectionné INFOGRAMES - CADRE pour distribuer leurs produits sur la France.

Filiale d'INFOGRAMES, INFOGRAMES-CADRE distribue un nombre volontairement limité de logiciels sur plus de 10 machines, ceci confirmant leur mot d'ordre : "la distribution sélective".

La société est composée d'une équipe de 16 commerciaux (moyenne d'âge 23 ans) qui couvre la France.

Bien que vous connaissiez certainement les éditeurs prestigieux nommés précédemment, je vais quand même vous en parler brièvement pour ceux qui auraient la mémoire incertaine.

EPYX

Société américaine dont la spécialité est l'édition de logiciels de simulation sportive, a édité aussi de nombreux produits LUCAS FILM (films produits par Lucas comme LA GUERRE DES ETOILES et adaptés sur micro). Il est impossible qu'elle vous soit inconnue. Rappelez vous ! Avec entre autres :

IMPOSSIBLE MISSION

Le petit bonhomme dont le pas et le cri d'agonie méritent à eux seuls qu'on ait le logiciel ! La course éperdue du héros contre des robots implacables ! Une lutte sans merci pour résoudre le puzzle.

SUMMER GAMES

Simulation sportive où toutes les qualités physiques sont requises et où toutes les qualités sonores et graphiques du C64 sont présentes pour faire de ce jeu un logiciel spectaculaire. Une série de combats allant de 1 à 8 joueurs, 8 épreuves différentes. Le "top" de la simulation sportive.



WINTER GAMES

Dans la même veine, avec des épreuves d'hiver comme le ski, le saut, le bobsleigh... avec la même qualité graphique et sonore, vous retrouvez tout ce qui vous avait enthousiamé dans Summer Games.

TOP SECRET

EPYX va sortir une série intitulée STREET SPORTS où le basket, le foot...seront à l'honneur, les jeux n'auront plus lieu dans des stades mais dans la rue.

ARIOLASOFT

Elle représente en Europe plusieurs éditeurs parmi lesquels : ELECTRONICS ARTS, VIRGIN, FIREBIRD, ... ARIOLA était anciennement une maison de disques qui s'est diversifié lors du grand boom de la micro informatique aux Etats-Unis en éditeur de logiciels.

ELECTRONIC ARTS

Produit pour la majeure partie des logiciels de construction (créer soi même son jeu, ses dessins, ...) des logiciels d'arcade/simulation comme SKY FOX (pilote d'avion vous etes chargé de détruire une base, mais les tanks et les avions de combat ennemis vous guettent), mais aussi des logiciels d'aventure comme BARD'S TAIL (peu connus du fait qu'ils sont développés sur IBM ou APPLE) ou SEVEN CITIES OF GOLD. Dans le futur proche, Electronics Arts va développer sur Amiga et Atari 520 ST.

VIRGIN

Qui était anciennement une société d'édition de disques s'est elle aussi diversifiée dans la micro informatique. Témoin de cette reconversion réussie, le logiciel qui a fait le plus parler de lui, j'ai nommé SORCERY. Nul doute que vous y ayez joué ou que vous le connaissiez. A base d'incantations maléfiques, de sorcières... ce logiciel vous entraine dans un monde fantastique d'où l'on s'arrache avec regret la partie terminée. Un jeu d'aventure sans précédent.Indépendamment de ce logiciel, VIRGIN a édité toute une série NOWGAMES comprenant plusieurs jeux d'arcades.

TOP SECRET

Son dernier né SHOGUN (arcade/aventure) devrait sortir prochainement.

FIREBIRD

Etait initialement une société qui appartenait au British Telecom. Aujourd'hui associée d'ARIOLASOFT elle a produit nombre de logiciels dont le plus connu est sans doute ELIT (jeu de conquête spatiale où les vaisseaux amirals luttent contre des astéroïdes ou des navettes ennemies) dont le succès a été inégalé en Grande Bretagne et en RDA.

TOP SECRET

FIREBIRD va bientôt sortir un logiciel d'arcade nomme "RASPOUTINE" qui semble promis lui aussi à un bel avenir.

HACHETTE INFORMATIQUE

Précédemment appelé EDICIEL elle fait partie de la société d'édition bien connue HACHETTE. Conformément à la société mère, Hachette Informatique édite beaucoup de didacticiels comme la série des POINTS BAC, la série JE LIS J'ECRIS, J'ENTENDS, L'OREILLE FINE...

Mais si la société est très présente dans les écoles, elle a signé aussi d'importants contrats de licence avec des sociétés américaines. Elle distribue les jeux d'aventure bien connus : SORCELLERIE 1, 2, 3 et ULTIMA 1, 2, 3...EURIDIS le dernier né des logiciels HACHETTE est un système auteur permettant de faire soi même ses propres jeux éducatifs. Distributrice et éditrice de logiciels très variés, HACHETTE INFORMATIQUE a de nombreux atouts en main.

NICE IDEAS

Cette société française, qui s'est surtout fait connaître il y a 5 ans, a beaucoup édité de jeux sur MATTEL INTELVISION. Si elle développe beaucoup sur MSX où elle a eu ses plus gros succès : ILLUSION (jeu d'arcade), elle a aussi édité sur VG 5000 un logiciel TAROT.
CADRE est donc désormais le distributeur exclusif de ces 4 marques prestigieuses pour votre plus grand plaisir.

TOP SECRET

INFOGRAMES adapte les plus grands succès de ces sociétés sur Thomson. Du nouveau dans le prochain TATOU.

TELEMATIQUE

A partir de ce mois, vous trouverez dans chaque TATOU, une rubrique télématique vous faisant part de nos envies, de nos trucs et de nos coups de coeur.

INFOGRAMES a un service télématique depuis plusieurs mois. Mais si ce service fonctionne c'est d'abord grâce à une équipe de 12 personnes dirigées par Serge (un passionné des techniques nouvelles de communication de 27 ans). Leur outil de travail n'est pas le micro ordinateur mais un objet déjà bien diffusé dans les foyers de la France entière, j'ai nommé le MINITEL.



Une nouvelle d'importance pour vous fidèles lecteurs : en juin, un service TATOU va voir le jour. Pour pénétrer dans ce service, il faudra taper CHOK (mot prédestiné). Une fois dans le service (je ne doute pas un seul instant que vous serez nombreux à venir vous connecter !) vous visionnerez le sommaire qui vous proposera des rubriques comme :

- l'édito du mois,
- le courrier des lecteurs et leurs reponses,
- des annonces,
- les bidouilles, les trucs, les astuces,
- librairie présentant les logiciels d'Infogrames, l'histoire, leur prix...,
- et bien d'autres rubriques encore que vous découvrirez sur votre Minitel (ce sera une surprise).

Déjà on peut dire un grand bravo à l'équipe Télématique pour son travail présent, passé et à venir.

Mais je suppose que si vous avez un Minitel vous avez déjà parcouru en long, en large et en travers les services existants, comme tout télételbidouilleur qui se respecte ! Pour ma part, à force de me connecter sur les différents services j'ai fini par en sélectionner trois qui m'ont paru à des niveaux différents mériter l'attention spéciale du TATOU. En voici le classement :

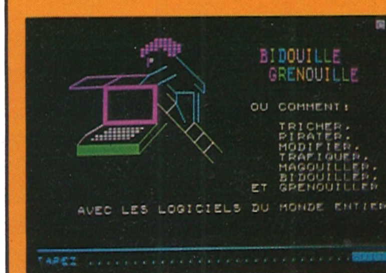
Numéro un : JESSIE
Service du journal Jeux et Stratégies, on pourrait lui attribuer la palme de LA NOUVELLE COMMUNICATION. Avec ses jeux de simulation (scrabbles, échecs, bridge) dont je n'ai trouvé l'équivalent nulle part ailleurs, il tient le haut du "pavé" avec une qualité et un intérêt très supérieur aux jeux actuellement en service. On lui attribuera donc le label QUALITE. (Le code d'accès est JESSIE).

Numéro deux : HEBDOGICIEL
Ce service est un grand éclat de rire. Visiblement vu l'affluence monstre, je ne suis pas le seul à le penser. Des graphismes rigolos, des trucs pour tous les bidouilleurs. On peut lui décerner la palme de l'IMPERTINENCE. (Le code d'accès HG).

Numéro trois : CIRCUS
Service télématique de Glénat (vous connaissez Mafalda, les passagers du vent....) tout nouvellement créé, il laisse présager un heureux avenir. Pour la première fois la BD en vidéotexte, il faut absolument le voir. Les dessins comme il est de règle aux éditions GLENAT sont superbes. Ce service mérite sans nul doute le label ESPOIR et il est UN DES PLUS PROMETTEURS services en fonctionnement aujourd'hui.(code d'accès CIRCUS)



JESSIE



HEBDOGICIEL



CIRCUS

INFOGRAMES EXPORT
E VIVA L'ESPAÑA

Ces temps derniers les contrats pleuvent sur la France et plus exactement sur INFOGRAMES, société Francaise située au confluent du Rhône et de la Saône, qui loin de lutter stérilement contre l'envahisseur, a pris le parti (décidément plus actif !) d'être à son tour l'envahisseur. L' Espagne, lucide sur le danger encouru, a pris la sage décision de s'allier à cette société conquérante.

Résultat ? Un contrat de distribution exclusive des logiciels INFOGRAMES sur le territoire ibérique, par la société espagnole IDEALOGIC (implantée à Barcelonne) a donc été signé mi avril. La première vague d' envahisseurs sera composée de MANDRAGORE et L'AFFAIRE VERA CRUZ suivis de peu par la deuxième vague qui rassemblera tous les fers de lance de la société INFOGRAMES : LA GESTE, OMEGA PLANETE INVISIBLE, BRIDGE, HERITAGE, ILLUSION, MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE... OLE !

LE PARC DE LA VILLETTE
un futur proche

Un projet à long terme le Parc de la Villette (les travaux s'étendront jusqu'en 1990) mais qui suscite d'ores et déjà l'attention du public. Conçu par plusieurs architectes (dont le célèbre TSCHUMI), parc où les styles voisinent sans jamais vraiment choquer, ville jardin mais aussi jardin dans la ville, la Villette est un parc urbain aux multiples possibilités.



Vous voulez vous promener, lire, écouter de la musique, vous baigner, vous instruire, faire du sport, aller au cinéma ou au théatre...qu'à cela ne tienne, tout est possible !

Il faudra pourtant attendre 1990 pour que cela devienne réalité mais tout vient à point à celui qui sait attendre. Déjà avec 5 bâtiments effectifs en 1986, nombre visiteurs affluent déjà au Parc de la Villette. Quel en sera le nombre quand tout sera terminé ? L'affluence "monstre", la queue phénoménale à l'entrée ... ?

Qu'existe-t-il aujourd'hui réellement ?

- Le théatre : 300 places plus une salle de cinéma Art et Essai,
- le Zénith : lieu de spectacle connu, consacré au rock et à la variété ayant une capacité de 6000 places,
- la Grande Halle : pouvant contenir 10 000 personnes est consacrée aux expositions, spectacles, animations,
- la Géode : sphère de 36 mètres de diamètre reposant sur un plan d'eau, salle de spectacles à caractères spectaculaires pouvant contenir 300 personnes.

Aux portes de Paris, le Parc de la Villette lance deux défis. Le premier : rééquilibrer la géographie culturelle du Nord Est parisien jusqu'à lors défavorisé en matière d'équipements culturels. Le deuxième : être le centre unique au monde de rassemblement des nouvelles technologies. En 1988 on pourra dire si le pari est gagné.

Et INFOGRAMES dans tout cela me direz-vous ?
INFOGRAMES a participé à sa manière au lancement du Parc de la Villette. Comment ? En éditant un logiciel bien sûr. Mais écoutez donc !

"heu, excusez moi, pourriez vous me remplacer quelques minutes ? J'ai une petite course à faire.



— Charmante cette hotesse ! Quand une jolie femme vous demande de lui rendre un service avec un si charmant sourire, il est difficile de répondre non, n'est-ce pas ? -aussi me suis-je retrouvé perdu au centre d'accueil : des groupes arrivant les uns à la suite des autres (des rockers désoeuvrés, des familles, des enfants...) Ou les diriger ? Je suis dans le pétrin jusqu'au cou ! Tout cela pour avoir voulu rendre service, et cette hotesse qui ne revient pas ! Des japonais maintenant. Ou les caser ? A la Geode, aux restaurants, à la Cité des Sciences...Rendez service aux gens, dit-on vous en serez toujours récompensé, ils me font rire ! Mais que vois-je ? Un ordinateur, et sur cet ordinateur ? La représentation des différents équipements du centre. Heureusement qu'il est là il va pouvoir me donner un coup de main. L'ordinateur ? Ah j'avais oublié de vous préciser, ce n'est qu'un jeu. Vraiment très bien réalisé, on s'y croirait. Mais heureusement que ce n'est qu'un jeu, parce que le métier d'hotesse ce n'est pas si facile que ça !



CLIN D'OEIL

IL ETAIT UNE FOIS LES JEUX VIDEO...

Ou l'on voit où tout a commencé... Sur la route du Sud, route menant de San Francisco à San José, se trouvait ce que les indiens appellaient avant mais alors loin en arrière, la vallée riante. De riante, il ne reste rien, les dernières fleurs des prairies ayant été dévorées plus sûrement par les puces que par les vaches. La vallée est devenue un vaste computer shop, on l'appelle maintenant la SILICON VALLEY.

Prenons l'histoire par le commencement et au commencement qui y avait-il ? Nolan Bushnell.

Le premier fit un bide...

Nolan Bushnell travaille à Santa Clara comme ingénieur chez Ampex, quand il a une révélation. Nous sommes en 1971. Jusqu'alors il n'existait que des programmes aux allures de jeu développés par les chercheurs du MIT (Massachussets Institute of Technology) qui étaient utilisés sur des appareils volumineux et horriblement chers. "Et si je réalisai un jeu mettant en présence un vaisseau spatial et des soucoupes volantes, l'un devant détruire les autres ?". Aussitôt dit, aussitôt fait, le COMPUTER SPACE est né. Ce jeu semble promis à un avenir fantastique ! Et bien pas du tout, c'est un échec retentissant : à peine 2000 exemplaires vendus. Vous croyez que Bushnell se démoralise pour si peu ? Pas du tout, fort de sa croyance dans son étoile, il décide de fonder sa propre société, aujourd'hui internationalement connue : ATARI (pour information sachez qu'Atari veut dire échec dans le jeu de GO). Il a l'humour noir Nolan !

Le PONG fit boom...

En 1972, Nolan construit le pong : point lumineux qui rebondit sur une petite barre blanche que le joueur déplace en bas de l'écran. (sorte de ping pong réduit de moitié). Le premier pong est installé dans un bar. Le soir même le tenancier lui téléphone furieux : "rien ne marche, qu'est-ce qu'il a votre jeu ?". Encore un échec ? Son étoile semble noire. Malgré tout Nolan se déplace pour voir ce qui ne fonctionne pas. Gag : le succès a été tel, que les pièces sont coincées dans la fente enrayant le mécanisme ! C'est le début d'un succès foudroyant : 100 000 jeux vendus dans l'année. Tous les propriétaires d'arcades réclament leur jeu vidéo.

NB : arcade au départ désignait les galeries et les salles de jeux.

Un fabuleux marché...

Nolan met en place la version domestique du Pong en 1975 mais devant la recrudescence de la demande et de la concurrence (les pirates veillent et les copies affluent sur le marché) il se résigne à s'associer à une grande puissance. Il vend donc (pas vraiment de gaité de coeur) sa société ATARI à la WARNER COMMUNICATIONS INC. mais le temps des micros aux programmes préenregistrées est passé. Imaginez votre électrophone (on dirait maintenant votre HiFi) avec trois musiques seulement, ce serait lassant !. L' électronique a avancé à pas de géants : elle a inventé... le micro processeur. La grande affaire maintenant c'est la console programmable (l'actuelle !).

Fin 77, l'ambiance dans la société change (les chapeaux de cow-boy c'est fini) l'image de marque aussi, Bushnell, le fondateur est évincé... Mais la grande aventure des jeux de vidéo ne fait que commencer ! (à suivre...)

Les meilleurs coups d'Infogrames

UN RALLYE POUR MANDRAGORE

Le pays de Mandragore existe, je l'ai rencontré. Enfin la fiction devient réalité.

Non ce n'est pas une blague ! La société AMBLARD INFORMATIQUE implantée à Avignon, a décidé de faire un rallye ayant pour thème un logiciel d'aventure. Dans la région 10 chateaux. Quoi de plus normal alors, que le plébiscite à la majorité désigne le jeu MANDRAGORE comme base du rallye. Le résultat ? Une prise de contact avec INFOGRAMES qui, enthousiasmé par cette idée, transmet toutes les données du jeu MANDRAGORE aux organisateurs permettant ainsi la mise en place effective du rallye.

Plus de 100 participants chercheront à résoudre les énigmes de Mandragore durant toute une journée voir plus et ce sur 150 km, allant de chateaux en chateaux pour le besoin de la cause.

Véritable jeu de piste géant, ce rallye met en scène les dix donjons de MANDRAGORE. Nul doute que les concurrents ayant résolu les énigmes du logiciel seront avantagés. Mais de toute manière cette aventure permettra aux participants de passer une journée exaltante ou suspense et angoisse alterneront sans cesse.

Le calendrier des festivités ? le 21 juin : journée de préparation pour les concurrents et départ pour l'aventure dès le soir pour ceux qui le désirent. Le 22 juin : départ effectif du rallye. Pour de plus amples renseignements contacter :
Société Amblard Informatique, Mr. Yvon Giardina, 10 et 14 portail Matheron 84000 AVIGNON,
tél : 90 82 51 21.

Alors rendez-vous le week end du 21/22 juin à Avignon.

RALLYE 2EME DIVISION *LYON CHARBONNIERES*

Tout a commencé et fini place Bellecour à Lyon. Le 7, 8, 9 mars, le 38ème rallye Lyon Charbonnières organisé par l'ASA de l'Automobile Club du Rhône, comptant pour le championnat de France de deuxième division, le championnat de ligue Rhône-Alpes, la coupe de France de groupe N, a eu lieu.

Un stagiaire d'INFOGRAMES, Jean Luc Richner, vice champion de France de l'école de Formule Renault y a participé, sponsorisé par INFOGRAMES. Mais la Golf GTI grise métallisée et les tatous n'ont pas suffi à le faire gagner.Je suis sur que ceux qui ont une voiture comprendront que malheureusement le conducteur n'est pas toujours le maître de sa voiture, celle ci en fait souvent à sa tête. C'est ce qui est arrivé à notre champion, sans l'avoir le moins du monde désiré, son moteur sourd à toutes suppliques, prières ou menaces a refusé d'aller plus loin. Les machines ont parfois des raisons que l'on ne connaît pas. Bref, le fait est que Jean Luc est resté en "rade" peu après le départ. Mais peut être est-ce un signe du destin !

Il faut dire que c'était "coton" et qu'il avait à faire à forte partie. Un parcours de 721 km dont 243 de spéciales, 90 partants (mais seulement 54 à l'arrivée : une "écatombe"). Enfin l'essentiel était de participer, nul doute que l'année prochaine, il prendra sa revanche.

NEWS-NEWS-NEWS-NEWS-NEWS-NEWS

L'HERITAGE PANIQUE A LAS VEGAS

Sorti initialement sur TO9 sous le nom de LAS VEGAS, ce logiciel sous le nom de "L'HERITAGE" se décline aujourd'hui sur MSX et AMSTRAD. Si la trame est la même (la course éperdue contre la montre et les dangers de toutes sortes pour toucher un héritage colossal) le scénario s'est paré de nombreuses améliorations. Plusieurs tableaux d'actions ont été ajouté, pour le plus grand plaisir du joueur. La suite de LAS VEGAS ou L'HERITAGE 1 sortira dans peu de temps sur toutes les machines avec pour nom L'HERITAGE 2 dont je vous parlerai plus longuement dans le prochain TATOU. Alors l'Aventure vous attend bien au bout du casino. Oui, mais voilà, il faut y arriver au casino ! Le succès n'est pas garanti à tous les coups.



LE DOSSIER BOORHAAVE

Meurtre vous avez dit Meurtre ?

— "Allo Commissaire Fournier ? Ici l'inspecteur principal Faran. J'ai un meurtre sur les bras."

— "..."

— "Il s'agit d'une vieille dame, propriétaire des Arcades. La concierge a trouvé son corps dans sa baignoire."

— "..."

— "Non c'est ça le plus étrange, elle ne prenait pas un bain comme on voudrait nous le faire croire, la baignoire était vide. Ce serait absurde de se mettre dans une baignoire vide !"

— "..."

— "Non cela ne rime à rien comme vous le dites. A mon avis c'est un meurtre. Ah ! Détail qui a son importance la porte de la salle de bains était fermée à clef de l'extérieur. Etrange puisque la vieille dame d'après les dires de la concierge vivait seule et n'avait ni ami intime ni famille. Cela laisse donc supposer que, soit le meurtrier a fermé la porte pour retarder la découverte du corps, soit une tierce personne est venue entre temps."

— "..."

— "C'est la concierge qui l'a découverte par le plus grand des hasards. Elle récoltait les loyers pour le compte de Madame Rois, la vieille dame, et la dame du dessus faisait des difficultés. Aussi a-t-elle voulu voir Madame Rois. En ouvrant la porte, elle a entendu un gémissement provenant de la salle de bain, elle s'est précipitée et a trouvé la vieille dame mourante. Malheureusement pour nous, elle est morte durant son transfert à l'hopital."

— "..."

— "Vous arrivez. Très bien, je vous attends chez la concierge pour commencer les interrogatoires."

Lors de l'interrogatoire vous trouverez des personnages connus : Barre, Collaro, Alice Sapritch (truculente !).... Un graphisme superbe, une intrigue passionnante. Un logiciel qui laisse présager de bon moment. Un dossier à suivre assurément ! (à sortir prochainement sur TO7/70, MO5, TO9)



INFOGRAMES S'ENVOLE



Du 9 au 11 mai pour la deuxième fois consécutive s'est déroulé le Raid Aéronautique des Grandes Ecoles. Qu'est ce à dire ? Dans le parc thermal de Vittel a eu lieu une compétition non pas en banals avions mais en montgolfières ! Vous savez ces drôles de ballons aux couleurs éclatantes marchant au gaz ou à air chaud et dont les nacelles peuvent soulever jusqu'à 10 personnes.

Organisée par l'ICPI (Institut de Chimie et Physique Industrielle) et l'Etudiant, cette course était réservée aux grandes écoles et à leur entreprise-partenaire. C'est en tant que partenaire de L'ICPI Lyon qu'est intervenu INFOGRAMES. Philippe, représentant INFOGRAMES, accompagné de 7 élèves de l'ICPI 4 et d'un pilote bréveté (en cas de coups durs !) se sont donc envolés sous la surveillance d'un TATOU pour une aventure ou le but était moins de gagner que de participer.

Record tout à fait honorable : la montgolfière INFOGRAMES/ICPI 4 est arrivé 11ème sur 30 au classement général !

QUI QUE QUOI COMMENT

ASTUCES DE PUCES

Les puces toujours présentes pour vous donner trucs, conseils, tout ce qui est nécessaire pour réussir dans ce monde sans pitié des logiciels. Alors quels logiciels à l'affiche ce mois-çi ? Résultat des courses : les logiciels les plus demandés par le courrier des lecteurs sont MANDRAGORE (toujours !) l'HERITAGE (anciennement LAS VEGAS)

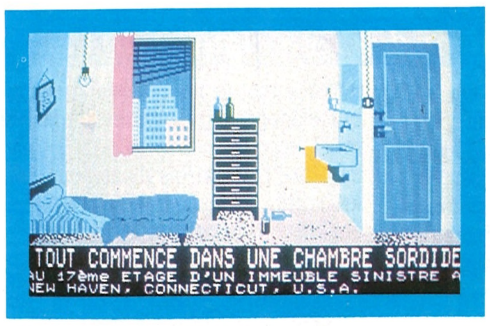
Nous avons donc pris en compte vos demandes et répondrons, toujours de manière détournée, à vos questions, il faut quand même que vous mettiez un peu votre esprit à contribution.

MANDRAGORE : 2 + 2 = LE DONJON DES MATHS.

Sans être sorti de maths élem il faut tout de même avoir quelques notions élémentaires de mathématiques pour résoudre l'énigme du donjon 5 (situé près de la barrière d'Innlirg à gauche sur la carte). Représenté par un chateau, le donjon des maths pourrait s'intituler : à la recherche du carré magique. Alors, mes conseils : méfiez vous, tous les objets ne sont pas forcément utiles (certains chiffres ne vous serviront à rien), vous avez quelques notions de lecture je présume ? Alors utilisez les. Saviez vous que la théorie fondamentale du carré magique est basée sur l'équilibre ? A partir de là, il vous faut (ayant bien entendu trouvé le carré magique) essayer toutes les règles de calcul pour trouver le nombre manquant à l'équilibre parfait de toutes les faces du carré. Faites un plan les salles se recoupent. En diagonale, verticale, horizontale, tout doit être rigoureusement égal. La princesse elle même le dit :"tout est dans l'équilibre".Si vous êtes un tant soit peu narcissique, la solution sera sim*plissime*.

L'HERITAGE PANIQUE A LAS VEGAS

L'aventure au bout du casino. Oui, mais il faut y arriver au casino. Pour l'instant vous êtes dans votre immeuble délabré de l'East End de New Haven et plutôt en mauvaise posture pour effectuer le voyage. Au cas où vous l'auriez oublié je vous rappelle que votre tante vient de mourir vous laissant un héritage fabuleux à condition de gagner un Million de dollars au casino de Las Vegas. Or pour aller à Las Vegas il faut tout d'abord prendre un avion qui décolle exactement dans 1 heure. La course contre la montre commence. Mettez vos chaussures ailées car le temps joue contre vous. Quelques conseils : prenez de préférence l'escalier pour descendre, d'abord c'est plus rapide que l'ascenceur et de plus vous pouvez vous enfuir en cas de rencontres désagréables. Dans l'ascenseur vous êtes coincé et à la merci de votre poursuivant. Autre chose comme vous êtes couvert de dettes, vos voisins cherchent à toucher leur du ou à récupérer ce qu'ils vous ont prêté. Si vous pouvez vous esquiver à la première rencontre, la deuxième vous sera fatale et il vous faudra restituer l'objet (difficile si vous ne l'avez pas !) ou le monnayer (compliqué !). Une fois l'escalier descendu, vous devez atteindre l'aéroport dans les temps. A votre disposition deux moyens : le vélo (une très bonne manière pour se muscler les mollets) ou le taxi. Attention, la facilité est souvent trompeuse. Rappelez vous qu'un taxi est cher (50 $) et que de plus il ne passe que toutes les 5 mn. Si vous voulez atteindre l'aéroport à temps pour prendre l'avion pour Las Vegas, le dernier taxi possible est avant 11h15 après vous louperez votre avion et par la même occasion votre héritage !



LE COURRIER DES LECTEURS

** "...comment fait-on pour passer à la deuxième partie du jeu LAS VEGAS, y-a-t-il un code d'accès ?"*
Perez André à Moulin.

Il n'y a pas de solution type. Le code se compose de 5 lettres qui vous sont donnés à l'écran quand vous avez fini la première partie.

** "...dans LA GESTE D'ARTILLAC comment fait-on pour reprendre la partie. Jusqu'à maintenant j'ai toujours du éteindre mon micro..."*
Bourriez Jacques à Grallhet.

Le truc : dans LA GESTE D'ARTILLAC plusieurs champs existent. Il faut toujours sauvegarder le champ précédent avant de poursuivre le jeu avec le champ suivant. Ce truc t'évitera d'éteindre le micro et de le recharger ensuite. Pour des renseignements complémentaires, il suffit de lire la notice à "comment sauvegarder et recharger le jeu" p 6/7.

** "...dans LAS VEGAS comment se servir du taxiphone ?"*
Mocholli Dominique à Caluire.

Pour se servir du taxiphone, il faut avoir pris l'argent qui est dans l'assiette, sur la commode de la chambre, puis mettre le curseur sur argent, introduire les pièces dans la fente et composer le numéro du taxiphone.

** "Pourquoi sur la version TO9 de KARATE manque-t-il les pictogrammes du clavier et manettes ?"*
Diaz Alain au Péage du Roussillon.

Il ne manque pas de pictogrammes, simplement sur TO9 il n'y a pas le choix manettes ou clavier car on ne peut jouer qu'avec les manettes.

SOS Françoise
pour la joindre de Juin à Septembre inclus
Tél : 78.38.07.77

LE TATOU
INFOGRAMES : 79, rue Hippolyte Kahn - 69100 VILLEURBANNE
RCS LYON B 328 033 410
Tél : 78.03.18.46 - Télex 305551 INFOG - Télécopie : 78.03.18.40
COMITE DE REDACTION : Bruno Bonnell, Christophe Sapet
REDACTION : Sabine Robert
MAQUETTE : Laurent Droulez
CONCEPTION, FABRICATION : CREABILIS

AUTEUR KIT
LOI DU 11 MARS 1957

Pour bénéficier de la protection accordée par le droit d'auteur, il n'y a pas de procédure ou de formation obligatoire. La procédure est simple et gratuite mais le dépôt est conseillé, il permettra de déterminer l'identité de l'auteur ainsi que la date de sa création.

Le dépôt pour une oeuvre ayant un scénario se fait à la SACD (Société des Auteurs Compositeurs Dramatiques).

Pour les graphistes : à la SPADEM (Société pour la Propriété industrielle et les Dessins et Modèles).

Pour les musiciens : à la SACEM (Société des auteurs Compositeurs et Editeurs de Musique).

La création doit pourtant satisfaire à 2 conditions pour être considérée comme une oeuvre :

— Etre esthétique c'est-à-dire, dans le domaine informatique, ne pas découler uniquement d'impératifs fonctionnels,
— être originale (Cass. Civ 6 mars 1979).

● Est-ce une protection ?
Depuis le rajout de juillet 85 relatif aux logiciels, le droit d'auteur est une protection car l'auteur d'une oeuvre de l'esprit jouit sur son oeuvre, du seul fait de sa création, d'un droit de propriété incorporelle exclusif et opposable à tous. (art 1 loi du 11 mars 1957).

Signalons que deux associations se sont créées pour la protec tion des logiciels : APP et SCAM.

● Les avantages
Tous les droits d'auteurs cités.
La protection accordée par la loi est immédiate (aucun dépot ni procédure ne sont obligatoires contrairement au brevet).
La durée de la protection est de 25 ans (contre 50 pour les autres oeuvres) mais selon le Sénat une protection prolongée apparaît dérisoire vu la rapidité d'évolution des techniques informatives. Mais 25 ans est le temps minimal exigé pour être en accord avec la convention internationale de Berne.

Le droit d'auteur protège universellement et sans limite de territoire.

● Les inconvénients
Les amendements propres aux logiciels (rajout relatif aux logiciels sur la loi du 11 mars 1957) restreignent le caractère subjectif du droit d'auteur pour renforcer son statut objectif par exemple la suppression du droit de repentir.

Le programme est protégé contre toutes les reproductions identiques ou très proches mais la protection ne joue pas contre la simple reproduction à usage privé.

Véronique Genot, INFOGRAMES, 79 rue H. Kahn 69100 Villeurbanne. (Le prochain épisode d'AUTEURKIT sera sur le piratage et les moyens d'actions).

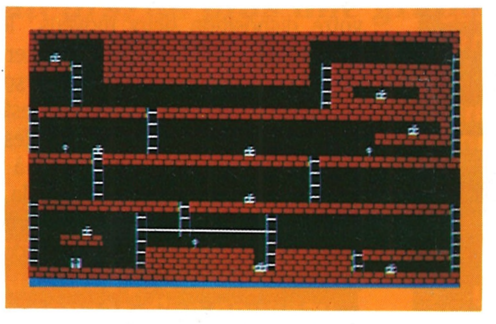


AMTIX MAI 1986

SUPER ANDROIDES

RIEN NE VA PLUS DANS LES ENTREPOTS ! LE LOGICIEL AUX 100 SALLES REMODIFIABLES

Quelle vie ! Avant un bon chien de garde suffisait pour garder un entrepôt. Tâche relativement facile pour nous les cambrioleurs. Bon, tout dépendait du dressage du chien, il y en avait de vicieux (j'ai quelques morsures...)mais en règle générale, en se fendant d'un bon os, saupoudré de soporifique, on était tranquille pour faire son boulot pendant un moment. C'était sans doute trop simple !



Alors, ils ont mis chien de garde et veilleur de nuit. Déjà un peu plus délicat mais à deux en feintant, on arrivait à mettre le garde hors de

"J'ai reussi à soutirer des renseignements..."

nuire. Pas de morts d'hommes, jamais ! On ne peut pas m'accuser de ça. Bien évidemment, on passait certains contrats d'aide réciproque avec les veilleurs de nuit : un pourcentage sur la marchandise écoulée contre sa participation. Après on maquillait, on ligotait le garde pour faire réel, il ne faut pas compromettre les copains.

C'était la routine, chaque semaine un entrepôt différent, parfois on avait trop de demandes : des veilleurs de nuit qui voulaient participer mais contrairement à la règle "plus on est de fous, plus on rit" il ne faut pas être trop sur un coup. Ah ! C'était la belle vie en ces années.

Après il y a eu ces inventeurs qui, au nom du progrès et du bien être, ont tout chamboulé, en mettant au point des alarmes. Ces sirènes faisaient un tel bruit qu'à coup sûr le commissariat de police accourait dans les cinq minutes. Là c'était déjà plus dur mais on s'est adapté et puis il y a toujours les retardataires ou réfractaires qui n'adoptent pas les systèmes. Malheureusement, eux aussi petit à petit ils s'y sont mis. Il faut dire que parfois ils avaient de la visite tous les soirs. On exagérait un peu mais les temps étaient durs pour tout le monde...

Fichu métier ! Il faut bien qu'on travaille pourtant ! C'est presque devenu un métier en voie de disparition maintenant. Le temps qu'on s'adapte aux mécanismes de sécurité, ils en changent. Rien n'est plus pareil aujourd'hui. Leur dernière invention pour garder les entrepôts ? Des robots très perfectionnés, les super androïdes. Je me demande où ils vont chercher ces idées ? Un doute m'effleure. Ils veulent peut être la mort de notre confrérie ?

Mais nous vaincrons. Même des super androïdes. Grâce à mes sources, j'ai réussi à soutirer des renseignements à un des ingénieurs, moyennant finances bien entendu. Je vais vous en faire profiter : entre membres d'une même confrérie on doit se serrer les coudes. Pour récupérer les colis plus facilement, il faut savoir : primo, que les androïdes détectent les intrus verticalement et horizontalement, au bout d'un certain temps quand les androïdes vous ont détecté ils vous suivent. Le truc c'est de les attirer dans un angle du labyrinthe, de creuser un trou pour passer au niveau inférieur. Les briques se refermant petit à petit, les robots seront coincés et vous laisseront un peu de répit. Le tout est d'être suffisamment rapide. Secundo, pas de panique, même si cela vous paraît à fortiori contradictoire, le niveau le plus lent est le plus difficile car le contrôle des mouvements est moins rapide. Maintenant à vous de jouer. Faites honneur à la profession !

Logiciel d'arcade, ruse, rapidité et intelligence ne sont pas absents du jeu SUPER ANDROIDES II. Vous dirigez votre personnage de gauche à droite et de haut en bas. A à votre disposition : des échelles permettant de changer de niveau, des cordes permettant de passer d'un plancher à un autre sans tomber dans les trous, le moyen de creuser des trous pour retarder les androides qui vous poursuivent. Fonctionnant sur TO9 il vous offre plus de 100 salles différentes (que vous pouvez vous même remodifier selon vos désirs) pour exercer vos talents. A chaque niveau la complexité de l'action augmente, de même que la rapidité de jeu. Construire vous même vos tableaux ? C'est possible grâce à l'éditeur incorporé. Mais du calme, essayez donc d'abord de passer les 100 tableaux. Attention vous n'avez que trois vies par tableau et croyez moi ce n'est pas du luxe.

(TO9 disquette manette obligatoire.)

INFOGRAMES
LYON - LONDON VIA PARIS

INFOGRAMES après avoir investi le 26 de la rue Beaubourg à Paris, part à la conquête de l'Angleterre.

Le "fog" (brouillard) londonien aura donc un nouveau membre ! Sans négliger pour autant la France, INFOGRAMES (dont le siège social est à Villeurbanne) a décidé que le moment était venu d'investir la capitale anglaise.

D'ailleurs INFOGRAMES a déjà des admirateurs dans le Royaume Britannique si l'on en croit les articles parus dans AMTIX : le journal "nec plus ultra" des amstradiens anglais.
Les journalistes qui ont testé les logiciels GESTE D'ARTILLAC et L'AFFAIRE VERA CRUZ se disent en effet impatients de connaître les éditeurs de ces jeux vidéo qui "remonteront le niveau des logiciels Amstrad en Angleterre".

Pour eux tout le problème est de savoir QUI aura la licence pour ces jeux et QUAND ils seront effectivement traduits en anglais et commercialisés dans cette langue en Angleterre.

Si leur impatience est grande, elle ne durera plus très longtemps. Dès le mois de juin, la société INFOGRAMES sous le nom d'INFOGRAMES LIMITED s'installera en plein coeur de Londres. Gageons que la mise en place de la société réjouira les journalistes, même si les éditeurs concurrents font grise mine à cette société qui déjà leur promet une rude compétition.
Après la Tour Eiffel, la Tour de Londres. A quand la statue de la Liberté ?

LES DIEUX DU STADE II

Dans les vestiaires, les athlètes de toutes les nations se préparent. Les épreuves de la journée ? 110m haies, lancer de javelot, lancer de marteau, haltérophilie. Moi, un des représentants de la France, je brigue l'honneur de la médaille d'or pour les trois épreuves. Depuis mon plus jeune âge, je m'entraine en vue de ces jeux. Dans ma tête des chiffres mythiques se succèdent.Des records inégalés à ce jour : 12"93 pour le 110m haies (Renaldo Nehemiah, américain), 86, 34m pour le lancer du marteau (Yuri Dumchev, soviétique), 104, 80m pour le lancer du javelot (Uwe Hohn, allemand de l'Est) Sans compter les records d'haltérophilie poids lourd : 196, 5 kg à l'arraché et 247, 5 kg épaulé-jeté.

Nous nous regroupons sur les lignes de départ, les pieds dans les starting blocks. Des coups d'oeil furtifs s'échangent entre concurrents : évaluation de ses chances par rapport à l'autre, muets encouragements aux copains... Les mêmes pensées sont dans toutes les têtes, quelques secondes de course pour plusieurs années d'entraînement intensif. Beaucoup d'appelés et peu d'élus : le podium n'a que trois marches.Sur ma droite, ligne 3, Renaldo Nehemiah le sélectionné américain, recordman depuis 83 du 110m

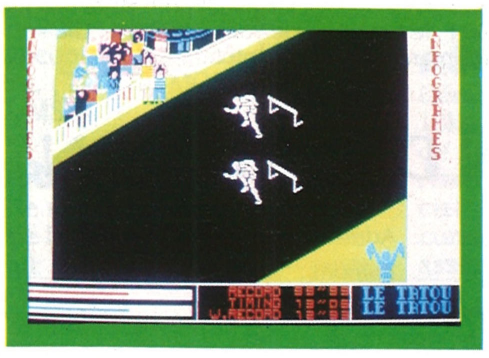
"Les pieds dans les starting -blocks..."

haies avec 12"93. Depuis deux ans, nous nous opposons dans toutes les manifestations sportives. A ce jour, il m'a toujours supplanté dans les épreuves. Aujourd'hui j'ai ma détermination, ma rage de gagner me donnera des ailes. Ce n'est pas un match amical, ce sont les J.O 92 et je n'aurai pas d'autres occasions pour avoir une médaille olympique. Dans 4 ans je serai au rancard, dépassé par des plus jeunes. Je dois avoir le dessus. Depuis quelques jours j'observe attentivement Renaldo. Je le trouve en moins bonne forme que précédemment. Durant les sélections, il était toujours à la limite, réussissant de justesse les éliminatoires. Tactique de prudence ou signe de fatigue ?

Mon coeur bat la chamade.Les premières notes de la Marseillaise retentissent, marquant notre entrée sur le stade. Emus, nous défilons devant les spectateurs. Les gradins sont pleins à craquer, la foule hurle et bouge en tous sens. Une marée humaine. C'est le délire. Mon esprit est brouillé, mes idées confuses. Je me sens tout à coup étranger à ce qui va se jouer. Pas de panique. Inspiration, expiration...Une fois, deux fois. Ca va passer. Juste un malaise. Le trac, rien d'anormal. Un dédoublement de personnalité. Je m'exhorte au calme. Nous sommes sur le terrain enlevant comme des automates nos survêtements de sport. Le short est de rigueur. Maintenant échauffement des muscles : un mouvement trop brusque et c'est le claquage. Une catastrophe pour le sportif. C'est drôle comme il y a uniformité des gestes et des positions, aucun signe de reconnaissance. Elongations, sauts sur place, pompes...se succèdent. Le temps d'échauffement s'écoule doucement. Déjà il est temps de se mettre en position.La première épreuve va commencer.

Le départ va être donné. "5". Encore trois autres épreuves après celle là ! "4". C'est ma chance, je dois gagner, je le peux. "3". 12"93, il faut que je batte ce record. Il faut que je gagne. Mes pieds se crispent, mes muscles se tendent. "2" Je suis prêt, gonflé à bloc. "1" Tout ira bien, je le sais. "FEU.Partez". Je m'élance....

Logiciel de simulation sportive, LES DIEUX DU STADE 2, vous proposent quatre épreuves : 110 m haies (vous pouvez jouer à deux, lancer de javelot, lancer de marteau, haltérophilie. Votre seule arme le joystick.Pour avancer vite, il n'est pas nécessaire de le malmener au risque de le casser. Il suffit d' avoir un mouvement régulier car le logiciel est basé sur le système de phases. Dans un encadré vous aurez le record du monde pour la discipline choisie et votre temps, sans



oublier la réglette de vitesse. Contrairement à l'habitude dans les jeux de simulation sportive, la foule se déplace non pas à l'horizontale mais en diagonale donnant ainsi tout le relief du stade. Procédé nouveau le scrolling en diagonale vous plonge dans la réalité de l'action. Les personnages sont non plus vus de profil mais vues en perspective, 3D. Leur manière de courir est inimitable et vaut à elle seule d'être vue. Bref, une simulation sportive de haute qualité où les yeux ne sont pas les seuls à se régaler. Profitez en ! (MO5, TO7/70, 709).

